

ENTRAINEMENT « LE JEU DU LABYRINTHE »

ALGORITHME - CORRECTION



OBJECTIFS DE L'ACTIVITE

- Lire et interpréter un algorithme simple.
- Compléter un programme comprenant une boucle et une instruction conditionnelle.

DESCRIPTION DU FONCTIONNEMENT ATTENDU

Un chien nommé Médor doit aller chercher son os à l'autre bout d'un labyrinthe. Lorsqu'il a trouvé son os, il s'écrit « Miam-miam ».

Médor se place à l'entrée du labyrinthe au début du jeu. Tu pilotes le chien avec les flèches du clavier. Si tu touches les parois du labyrinthe, tu es repoussé(e) en arrière et Medor aboie (son dog1).

ALGORITHME DU LUTIN « MEDOR » A PROGRAMMER



Pseudo-code

DEBUT

Aller à la position X -201 et Y -148

DEBUT

SI flèche droite pressée

ALORS S'orienter à 90°

Avancer de 10

FIN SI

SI flèche gauche pressée

ALORS S'orienter à -90°

Avancer de 10

FIN SI

SI flèche haut pressée

ALORS S'orienter à 0°

Avancer de 10

FIN SI

SI flèche bas pressée

ALORS S'orienter à 180°

Avancer de 10

FIN SI

SI couleur paroi touchée

ALORS Tourner de 180°

Avancer de 50

Jouer son

FIN SI

SI « Os » touché

ALORS Afficher « Miam-Miam »

Attendre 2 secondes

Enlever message

FIN SI

RETOUR AU DEBUT

FIN

Algorithme

